Министерство сельского хозяйства Тверской области
ГБПОУ «Торопецкий колледж»

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
общеобразовательных дисциплин
Председатель _____ Л.В. Иванова

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УР
_____ Н.И. Гнутова

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИНФОРМАТИКА И ИКТ»

Урок-игра по информатике: «СТО к ОДНОМУ»

Торопец, 2021

Урок-игра по информатике: «СТО к ОДНОМУ»

Дисциплина: Информатика и ИКТ

Преподаватель: Гаврилов Тимур Владимирович

Место урока в учебной программе: урок может проводиться на I или II курсе любой специальности. В данном случае мероприятие было проведено среди студентов 2 курса

Цели урока:

образовательная

- Проверка усвоения темы по информатике с физикой:

воспитательные

- Привитие учащимся любви, интереса к информатике
- Воспитание духа соревнования, коммуникабельности, креативного мышления;

развивающие

- Формирование у учащихся операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений.

Идея мероприятия:

В основу урока-игры «СТО к ОДНОМУ» положена одноимённая телеигра телеканала «Россия».

Предварительная подготовка:

1.	Был проведён опрос 100 человек разного возраста. Опрос проводился при непосредственном общении внутри колледжа среди студентов. Каждому из опрошенных было задано 10 вопросов: 1. Без какого устройства нельзя работать на компьютере? 2. Компьютер не работает. Почему? 3. Какой вопрос задают друг другу люди, у которых есть компьютер? 4. Что вы представляете при слове «Трансляция»? 5. Ученый, в честь которого названа единица измерения заряда? 6. В чем измеряется вес? 7. Что измеряется в Джоулях? 8. Лошадиная сила – это единица измерения...? 9. Кому принадлежат слова: «Дайте мне точку опоры и я сдвину Землю»? 10. Какая компьютерная игра самая популярная? Полученные результаты были использованы для проведения игры.
2.	Для проведения урока-игры была создана презентация (см. Приложение 1), состоящая из 18 слайдов: Титульный (1-й, 2-й слайды), Простая игра (3-ий и 4-ий слайды), Двойная игра (5-ий и 6-ий слайды), Тройная игра (7-й и 8-й слайды), Игра наоборот (9-й и 10-й слайды),

	Большая игра (11-й – 17-й слайды), Поздравление (18-й слайд).
3.	Заранее были созданы 2 команды участников по 6 человек в каждой. Команды получили задание придумать название своей команде и подготовить представление каждого участника.
4.	Обучающиеся группы, не вошедшие в число участников команд, получили задание подготовить номер художественной самодеятельности
5.	Преподаватель готовит призы и весь необходимый для проведения игры инвентарь.

Оборудование:

- Компьютер;
- Мультимедийный проектор с экраном;
- Стол и стулья для помощников;
- Столы и стулья для участников игры;
- Стулья для зрителей и гостей;
- Стол для ведущего;
- Кегля;
- Бейджи с именами участников;
- Таблички с названиями команд;
- Фонограмма для музыкальной паузы;
- Микрокалькулятор для счётной комиссии;
- Бланки для счётной комиссии;
- Секундомер;
- Доска;
- Маркер.

Методы и приёмы обучения, применяемые на уроке

1. Методы организации и осуществления учебно-воспитательной деятельности обучающихся:
 - Методы словесной передачи информации и слухового восприятия информации (инструктаж по правилам игры);
 - Методы наглядной передачи информации и зрительного восприятия информации (демонстрация созданной презентации);
2. Методы стимулирования и мотивации учащихся:
 - Эмоциональные (поощрения, создание ситуации успеха);
 - Познавательные (побуждение к поиску альтернативных решений, выполнение творческих заданий (при подготовке к мероприятию));

- Социальные (создание ситуации взаимопомощи);
3. Форма организации работы на уроке (групповая);

План урока:

1. Вступительное слово ведущего;
2. Простая игра;
3. Двойная игра;
4. Тройная игра;
5. Игра наоборот;
6. Музыкальная пауза;
7. Большая игра;
8. Подведение итогов игры и награждение победителей.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра состоит из 5 туров:

- Простая игра;
- Двойная игра;
- Тройная игра;

Во всех этих турах правила почти одинаковы. Задается вопрос с неоднозначным правильным ответом. К столу около ведущего приглашается два игрока с разных команд. Тот, кто первым схватит кеглю, получает право первым отвечать на вопрос. В том случае, если он ответит правильно, на табло (*см. Презентация*) открывается табличка. Если предложенный ответ окажется не в верхней строке, право ответа предоставляется игроку из другой команды. Чей ответ окажется выше, той команде и предоставляется право открывать табло.

Каждый из членов команды по очереди даёт свои ответы на вопрос. Очки насчитываются по указанному на табло количеству ответов заранее опрошенных людей. Как только будет дан ответ, не имеющий места в таблице, на табло загорается красный круг и звучит соответствующий сигнал. Как только команда ошибается трижды (на табло открывается три красных круга), ход переходит к другой команде, каждый из игроков которой

даёт свой вариант ответа, а капитан должен принять один из них. Если такой ответ есть в таблице, то все очки, набранные предыдущей командой, присваиваются последним; если нет – то эти самые очки забирает первая команда.

- Игра наоборот;

В игре наоборот нужно дать самый малорейтинговый ответ, который находится в самом низу таблицы.

- Большая игра.

В большой игре участвует команда, набравшая больше очков. 2 игрока победившей команды играют по очереди. Сначала первому игроку даётся 20 сек, в течение которых ведущий задаёт свои вопросы. Обоим игрокам задаются одни и те же вопросы, второй игрок во время ответов первого выходит в коридор, чтобы ему не были слышны вопросы и ответы, оба игрока должны дать разные ответы. Второму игроку на ответы даётся 20 секунд. Если ответ второго игрока совпадает с ответом первого, то раздаётся звуковой сигнал, и игрок должен предложить другой вариант. Далее количество «правильных» ответов суммируется и, если эта сумма достигает 100, команда получает главный приз.

ХОД УРОКА

1. Вступительное слово преподавателя

На экране высвечивается первый слайд.

Добрый день, дорогие друзья! Сегодня у нас пройдёт урок-игра. Нам хочется показать вам, что информатику и физику можно изучать весело.

Мы приглашаем вас на игру «СТО к ОДНОМУ»! Наверняка вы смотрели подобную телепередачу на телеканале «Россия». Посвящена сегодняшняя игра темам «Компьютер. Устройство компьютера», «Электричество». Эту тему вы разбирали на уроках, а также каждый из вас может опираться на свой жизненный опыт, так как у многих компьютер есть дома и вы с ним знакомы уже достаточно давно.

«Сколько людей – столько и мнений», придерживаясь такого мнения, две команды групп 1 дош и 1 нач сегодня соревнуются друг с другом за право выиграть и стать финалистом игры.

А играть мы будем с командой _____, которая представляет группу 1 нач, поприветствуем их, и командой _____, которая представляет группу 1 дош,

поприветствуем их. В каждой команде по 6 человек. Прошу капитанов представить свои команды.

(Капитаны представляют каждый свою команду (название и краткая характеристика каждого члена команды). После представления капитаном участников команд, один из членов команды представляет капитана).

Итак, с командами мы знакомы. Ну вот теперь мы можем переходить к нашей игре. Итак, конкурс первый – Простая игра.

2. Простая игра

Мы провели предварительный опрос в колледже и за его пределами, среди студентов и преподавателей перед началом игры. Задавали вопросы на компьютерную тематику, эти же вопросы сегодня будут заданы и вам уважаемые команды. Цель участников игры «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы случайных прохожих на предложенные вопросы, на которые невозможно дать однозначный объективный ответ. Эти ответы порой бывают не только забавны, но и непредсказуемы. Весь игровой процесс состоит из пяти «игр» — простой, двойной, тройной, игры наоборот и большой игры.

Каждое очко, заработанное командой будет превращаться в один балл. Я приглашаю в центр зала первых участников команд (выходят капитаны команд).

Итак, я сейчас задам вопрос и 6 самых популярных ответов появится на табло. Право ответа будет принадлежать тому, у кого первого в руках окажется кегля после моей подсказки.

Вопрос: Без какого устройства нельзя работать на компьютере?

Отвечает участник, схвативший кеглю. Если его ответ есть на табло, то табло открывается. Если ответ находится не на верхней строке, то второму участнику тоже предоставляется возможность ответить на вопрос. Если его ответ есть на табло, то оно открывается. На табло, рядом со словом указываются очки, которые заработала команда. Чей ответ окажется выше, та команда и будет дальше открывать табло. В том случае если ответ участника не отображается, команде засчитывается пропуск. Игра продолжается до тех пор, пока все шесть популярных ответов на табло не высветятся, либо, пока команда не получит три пропуска.

Ответы при опросе

процессор	27
системный блок	23
монитор	16
винчестер	11
клавиатура	9
мышь	4

Счётная комиссия подсчитывает баллы и записывает их на табло

3. Двойная игра

Правила те же, что и в предыдущей игре, но каждое очко, заработанное командой, будет превращаться в два балла. Я приглашаю в центр зала вторых участников команд. (Выходят вторые участники команд).

Я напоминаю вам, что было опрошено 100 человек и 6 самых популярных ответов сейчас на табло. Право ответа будет принадлежать тому, у кого первого в руках окажется кегля после моего вопроса.

Вопрос: Ученый, в честь которого названа единица измерения заряда?

Отвечает участник, схвативший кеглю. Если его ответ есть на табло, то табло открывается. Если ответ находится не на верхней строке, то второму участнику тоже предоставляется возможность ответить на вопрос. Если его ответ есть на табло, то табло открывается. Чей ответ окажется выше, та команда и будет дальше открывать табло.

Ответы при опросе

Кулон	19
Ньютон	15
Ампер	13
Вольт	12
Ом	8
Джоуль	5

Счётная комиссия подсчитывает баллы и записывает их на табло.

4. Тройная игра

Правила тройной игры такие же, как и в предыдущих турах, только каждое очко, заработанное командой будет превращаться в три балла. Я приглашаю в центр зала третьих участников команд (выходят третьи участники команд).

Я напоминаю вам, что было опрошено 100 человек и 6 самых популярных ответов сейчас на табло. Право ответа будет принадлежать тому, у кого первого в руках окажется кегля после моей подсказки.

Вопрос: Какой вопрос задают друг другу люди, у которых есть компьютер?

Отвечает участник, схвативший кеглю. Если его ответ есть на табло, то табло открывается. Если ответ находится не на верхней строке, то второму участнику тоже предоставляется возможность ответить на вопрос. Если его ответ есть на табло, то табло открывается. Чей ответ окажется выше, та команда и будет дальше открывать табло.

Ответы при опросе

подключён к INTERNET?	33
есть что новое/интересное?	27
какие у тебя игры?	18
в Контакте сидишь?	7
есть музыка/фильмы?	5
сколько стоит?	3

Счётная комиссия подсчитывает баллы и записывает их на табло.

5. Игра наоборот

Суть тура состоит в том, что вам выгоднее угадать не первую строчку, а пятую или шестую. После того, как я зачитаю вопрос, командам дается двадцать секунд на обсуждение и выбора их ответа. Первой отвечает та команда, у которой на начало тура меньше очков. Капитан дает ответ, если он совпадает с ответом на табло, то команда получает соответственные очки. Ответы не могут повторяться. Игра наоборот может изменить лидерство команд.

Вопрос:Что измеряется в Джоулях?

команды совещаются 20 секунд и дают свой ответ).

Ответы при опросе.

Импульс	5
движение	8
мощность	15
сила	20
работа	31
энергия	48

Счётная комиссия подсчитывает баллы и записывает их на табло.

6. Музыкальная пауза

А сейчас музыкальная пауза! Студенты показывают свои музыкальные номера.

7. Большая игра

А теперь настало время узнать, какая из команд сегодня примет участие в большой игре и станет абсолютным победителем. Слово предоставляется счётной комиссии .

Давайте поприветствуем эту команду бурными аплодисментами. И мы переходим к большой игре.

В большой игре участвует не вся команда, а всего 2 её представителя. Каждому из которых будет задано 6 одинаковых вопросов. Ваша задача совместными усилиями набрать 100 очков. Если вам это удастся, то вы

получаете главный приз. Итак, ваша судьба и судьба команды в ваших руках! Определитесь, кто будет первым отвечать на вопросы, а кто присоединится к нам позже.

Обращение к первому игроку: Итак, вам даётся 20 секунд. Готовы?

1. Кто пишет программы?
2. Лошадиная сила - это единица измерения...?
3. Какая компьютерная игра самая популярная?
4. В чем измеряется вес?
5. Какая бывает память у компьютера?
6. Кому принадлежат слова: «Дайте мне точку опоры и я сдвину Землю»?

Игрок отвечает, после чего ответы открываются на табло. Вызывается второй игрок, который находился вне помещения и не слышал ответы первого игрока.

Обращение ко второму игроку: Вам будут заданы те же вопросы, что и предыдущему участнику. За 20 секунд необходимо ответить на них. Если ответ будет совпадать с ответом первого участника, раздастся звуковой сигнал и нужно будет предложить другой ответ. Условия понятны? Готовы?

Ответы при опросе

Кто пишет программы?	
Программист	33
Человек	5
Студент	4
Хакер	3
Умный	2
Парни	2
Специалист	2
Преподаватель	1
7. Лошадиная сила - это единица измерения...?	
Мощность	19
техники	15
машины	11
силы	5
веса	4
объема	3
трактора	2
велосипеда	1
Какая компьютерная игра самая популярная	
Косынка	18
COUNTER STRIKE	12
Sims	9
Warcraft	5
Пасьянс	4

NFS	2
Гонки	2
Не знаю	1
8. В чем измеряется вес?	
Ньютон	19
Кг	14
Джоуль	7
Тонна	7
Грамм	3
Карат	3
Аршин	2
Центнер	1
Какая бывает память у компьютера?	
Оперативна	17
Постоянная	9
Внешняя	8
Дисковая	5
Переполненная	4
Flash-память	2
Плохая	1
Не знаю	1
Кому принадлежат слова: «Дайте мне точку опоры и я сдвину Землю»?	
Архимед	19
Аристотель	15
Платон	11
Сократ	5
Учитель	4
Юлай	3
Декарт	2
Пифагор	1

8. Подведение итогов и награждение победителей

Команды награждаются призами, на экране высвечивается поздравительная страничка.

Вот и подошёл к концу наш урок. Надеюсь, что каждый из вас получил заряд положительных эмоций, узнал что-то новое и интересное для себя.

Спасибо всем и до встречи!!!